ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя**: У тебя есть поразительный талант выглядеть солидно/импозантно в любой ситуации. В любой ситуации ты можешь попробовать произвести впечатление на собеседника, невзирая на ситуацию. Когда ты ведешь переговоры, на 12+ твой собеседник выполнит твою просьбу безвозмездно, просто желая чтобы ты хорошо к нему относился.
- ☐ **Клоака**: Миры, полные беззакония, где алчность часто заставляет пренебречь нормами морали, научили тебя выживать. Получи +1d защиты.
- ☐ **Федерация**: Тотальный контроль Корпораций над всеми сферами жизни научил тебя пользоваться всеми благами общества. Если тебе нужен специалист определённого профиля, и у тебя есть доступ к информационной сети, брось+Репутация. На 10+ ты знаешь, где его искать. На 7—9 он может потребовать повышенную плату или ответную услугу.

СВЯЗИ (ВПИШИ СОРАТНИКОВ)

- ________________: Когда-то я работал на него.
- ________________: Задолжал мне услугу.
- ________________: Мы были противниками.
- ________________: Я в долгу перед ним.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь «засвеченный» кредитный чип, 50 кредитов, шифрованный коммуникатор и профессиональный компьютер.

Выбери 1 оружие:

- ☐ Моноклинок (*ближняя*, *бесшумное*)
- ☐ Пистолет (*средняя*)
- ☐ Парализатор (*средняя*, *оглушение*)

Выбери 1:

- ☐ Набор взломщика: Потрать 1 использование и взломай любой электронный замок. Взломанный замок выходит из строя и не может быть использован по назначению;
- ☐ Фальшивое ID: Автоматически проходит проверку, если только эту проверку не проводят с пристрастием;
- ☐ 300 кредитов наличными.

КУРЬЕР

Информация даёт власть. Ради важных сведений, которых нет ни у кого больше, люди готовы убивать и умирать. Поэтому в развитом обществе так высоко ценятся те, кто способен доставить важные данные в любой уголок галактики, невзирая на все риски. Особенно учитывая, что от системы к системе информация идет не мгновенно. Кому еще под силу передать клиенту такую информацию, которая может изменить расклад сил, раньше, чем об этом узнают конкуренты?

Для тебя эта вечная гонка — обычная работа. Имплант в твоей голове стал надёжным сейфом, взлом которого практически невозможен. Практически, потому что есть один способ, но, к сожалению, при его использовании ты умрешь. Поэтому ты умеешь прятаться, передвигаться незаметно и использовать любую возможность быть на шаг впереди.

Однако в этот раз что-то пошло не так. Вскоре после загрузки ты понял, что в твоей голове есть кто-то еще...

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной: Фронтир**
Автор: Игорь Есаулов, Илья Сергеев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и −1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Инфоблок: В твое голове установлен имплант, который позволяет тебе переносить информацию, а также записывать то, что ты видишь и слышишь. Ты можешь вернуться к записанной информации позже, если извлечешь ее на компьютер.

Виртуальный помощник: То, что сейчас находится в твоей голове, имеет разум. Да, обычно в импланты установлен виртуальный помощник (только ты его видишь — реши, как он выглядит), но с твоим что-то не так. Иногда тебе даже кажется, что у него есть интеллект. Когда ты игнорируешь угрозу, можешь считать 6— как 7—9. Ты избежишь угрозы, но это делает за тебя твой виртуальный помощник. Как? Решит Ведущий.

Неприметный: Твоя работа требует незаметности. Случайный свидетель не сможет описать тебя. Этот эффект не сработает, если ты общался с ним более 10 минут.

Цель номер Ноль: То, что находится в твоей голове, необычайно ценно, но оно не хочет добровольно покидать свое убежище. Тем не менее те, кто загрузил это в твою голову, хотят это обратно. В начале каждой игровой сессии бросьь+Уровень. На 12+ преследователи вышли на тебя, и ты об этом знаешь. На 10+ преследователи близко, но у тебя еще есть время для маневра. На 7—9 преследователи приближаются, но у них пока нет четкой цели. На 6— преследователи временно потеряли твой след.

Ложный след: Когда ты хочешь пустить преследователей по ложному следу, выбери, как ты это делаешь и брось+...

Навык, если создаешь ложные следы в сети;
Репутация, если используешь ложных свидетелей;

На 10+ ты справился — в начале следующей сессии игнорируй ход *Цель номер Ноль*. На 7—9 твои действия имеют положительные плоды — в начале следующей игровой сессии считай, что твой уровень на 3 ниже, но теперь ты кому-то должен. На 6— твоя попытка провалилась — считай уровень на 2 выше.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Цепкий, холодный или затравленный взгляд;

Стильная, практичная или экзотическая прическа;

Шрам, имплант или косметическая правка лица;

Стильный, практичный или яркий костюм.

ЯРОСТЬ	
КОНТРОЛЬ	
НАВЫК	
РЕПУТАЦИЯ	

2d

СНАРЯЖЕНИЕ

БОЕПРИПАСЫ

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Anonymous**: Ты никогда не оставляешь следов в инфосети.
- ☐ **Анализ в реальном времени**: Один раз в сессию, когда виртуальный помощник видит то, чего не видишь ты (например, систему скрытого наблюдения, лазейку в защите, противоречащие друг другу данные и т.д.), он может самостоятельно привлечь твоё внимание к замеченному.
- ☐ **Беглый взгляд**: С твоей профессией необходимо быстро разбираться в людях. Когда ты общаешься с каким-то важным человеком, брось+Навык. На 10+ задай 2 вопроса, на 7—9 задай 1 вопрос. Ведущий ответит подробно:
  - *Что он скрывает?*
  - *Каков его настоящий социальный статус?*
  - *Как он ко мне относится?*
  - *Чем он занимается?*
- ☐ **Всегда наготове**: Ты умеешь прятать оружие и используешь складные модификации. Добавь тэг «скрытый» к своему оружию. Кроме того, в твоём теле есть экранированная полость для пистолета. Ее сложно найти при обыске.
- ☐ **Фантомные данные**: Если у тебя из головы пытаются извлечь данные насильственным методом, брось+Навык. На 7—9 противники получают зашифрованный архив, на расшифровку которого им потребуется несколько часов. На 10+ то же самое, и виртуальному помощнику удается отправить запрос о помощи через инфосеть.
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________
- ☐ **Паркур**: Когда тебе нужно оказаться где-то очень быстро, брось+Навык. На 10+ ты попадаешь туда в нужный момент. На 7-9 тоже самое, но по пути ты привлек внимание.
- ☐ **Отчаянная ложь**: Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Брось+Репутация. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7—9 у противников остаются подозрения, и позже они перепроверят сведения.
- ☐ **Overdrive**: Когда ты умираешь, виртуальный помощник получает твое тело под свой полный контроль на 30 минут. Он будет стараться найти способ реанимировать тебя.